

바다속 왕국 그린 해저 판타지물 ‘트윈 프린스’

제작비 전액 해외에서 유치 ... 극장 · TV시리즈 동시제작으로 세계 시장 공략 준비

한국이 원작과 캐릭터를 맡고 일본, 미국, 영국, 인도 등이 제작과 투자에 참여하는 다국적 애니메이션이 올해말 선보일 예정이다. 신생 애니메이션 업체인 애니21이 자체 개발한 시나리오와 캐릭터만으로 극장용 1,200만달러, TV용 시리즈 1,560만달러에 달하는 제작비를 해외에서 유치하는데 성공하고 한창 제작중인 ‘트윈 프린스(Twin Princes)’가 그 주인공이다. 이 작품은 극장용 애니메이션과 TV용 시리즈가 동시에 제작되며, 특히 TV용 시리즈의 경우 일본 애니메이션 기획사인 오기(OGGI)가 제작비 전액을 투자한다. 극장용 애니의 경우도 MGM, 리버티 등이 관심을 보이고 있어 기획 제작사인 애니21은 행복한 비명을 지르고 있다. 맛보기로 6분50초 분량의 테스트 필름이 공개된 ‘트윈 프린스’의 스펙터클한 화면이 세계 애니메이션 시장에 어떤 돌풍을 불러일으킬지 귀추가 주목된다.

글 / 신선자 객원기자(nell11@korea.com)



원작과 캐릭터 등이 국내 제작진에 의해 순수 개발된 해저 판타지 애니메이션 ‘트윈 프린스(Twin princes)’가 지난해 10월 21일 최초로 공개됐다.

트윈 프린스의 제작사인 애니21은 이날 ‘트윈 프린스 - 세계의 문을 열다’라는 월드 프로모션 행사를 개최, 트윈 프린스의 극장용 테스트 필름을 공개했다. 이와함께 제작비용을 전액 투자한다는 조건으로 일본 오기(OGGI)와 52부작 TV 시리즈 애니메이션 제작 조인식도 가졌다.

제작비 전액 해외 투자유치 성공

전세계의 배급을 목표로 하는 트윈 프린스 필름 공개 자리에는 세계적인 영화제작 및 배급사인 MGM 해외담당자, 폭스와 유니버설에서 제작한 TV시리즈 ‘영 헤라클레스’에 참가한 시나리오 작가, 일본 TV 도쿄의 상무이사 스즈키 타미조, 일본영상사업협동조합 부이사장 등을 포함해 애니메이션업계의 국내외의 인사 500여명의 관계자들이 참석했다. 특히 이날 행사에서는 ‘벤티트 벅컴(Bentit Beckham)’을 제작해 히트시킨 영국의 퓨처필름(Future Film)에서 극장용 총 제작비의 20%를 투자하겠다는 투자 의사를 밝혔으며, 리버티의 이르브 홀렌더(Irv Holender) 회장 역시 이 작품의 우수성을 인정해 투자에 관심을 나타냈다.

트윈 프린스는 과연 어떤 영화이길래 이토록 세계 애니메이션업계의 이목을 집중시키는 것일까.

트윈 프린스는 전세계 배급을 목적으로 한국에서 원작과 각색, 캐릭터 개발 등을 담당하고 한국·일본·미국·인도 등 4개국이 스태프로 참여한 극장용 애니메이션 영화와 TV 시리즈다. 원작을 비롯, 제작 및 총감독을 TV 프로듀서 출신의 황인형 감독이 맡았고, 시나리오는 안성철 작가가 썼다. 또 안 작가가 쓴 시나리오를 ‘거인의 별’로 일본 열도를 뒤흔든 아마자키 게이시와 ‘스파이더맨’과 ‘엑스맨’으로 이름난 미국의 브

룩스 와첼이 각각 52부작 TV용과 100분 분량의 극장용으로 각색하기로 했다.

다국 공동제작의 초특급 프로젝트

이 애니메이션은 그리스 신화를 바탕으로 인류 탄생 이전인 5억년전 바다속의 바다 생물들을 소재로 구성됐다. 즉 트윈 프린스는 대륙이 생겨나지도 않은 5억년 전 바다를 무대로 인어족, 거북족, 문어족, 가재족 등 해양생물의 사랑과 전쟁을 그린 해양 판타지 드라마. 빛의 왕국에서 태어난 인어족 쌍둥이 왕자의 운명이 엇갈리면서 어둠의 왕국과 빛의 왕국이 숙명적 대결을 펼친다는 것이 기동줄거리다. 인류가 탄생하기 이전, 고대 바다 속 왕국을 배경으로 수중생물들을 의인화한 캐릭터들이 펼치는 패권 전쟁과 모험, 로맨스를 그린 이 작품은 그리스 신화를 차용해 인간의 숙명과 사랑, 가족애와 같은 인류 보편의 주제를 담아낼 예정이다. 특히 바다 생물들의 생리와 특징을 다각도로 분석해 인체공학적으로 합성, 의인화시킨 주인공들을 등장시켜 성별·국경·인종의 차별없이 누구에게나 쉽게 다가갈 수 있도록 했다는 게 제작사측 설명이다.

이 작품의 원작자 겸 총감독을 맡은 황인형 감독은 “비즈니스 차 몰디브에 갔다가 눈에 띈 아름다운 열대어를 보는 순간 아이디어가 떠올랐다”며 “바다는 국경이 없다는 점을 모티브로 삼아 범인류적 휴머니즘을 국제적 테크놀로지에 대입해 한국 애니메이션의 국제화에 도전했다”고 기획의도를 밝혔다. 이러한 기획의도로 제작중인 트윈 프린스의 극장판은 3D로 제작되며, TV 시리즈의 경우 인물은 2D, 배경은 3D로 만들어 입체적인 화면을 꾸며낼 예정이다. 사실적인 묘사를 위해 모션 캡처 시스템 등 첨단기법도 동원했다. 오는 12월말 개봉 예정으로 현재 60% 정도 작업이 진행된 상태다.

기획 우수성 해외에서 입증

이 작품이 세계적인 작품으로 승부수를 둘 수 있는 것은 이뿐만이 아니다. 애니21이 개발한 캐릭터는 ‘슈렉’의 제작사인 미국의 드림웍스가 루카스필름, 리듬 앤 휴즈와 함께 극장용으로 수정하고, TV용 캐릭터는 일본의 오기 T-2 스튜디오가 손질할 예정이다. 제작은 일본의 오기 T-2 스튜디오와 인도의 CG 스튜디오가 나눠 맡는다. 일본의 아마모토 무가 작곡한 주제가는 필리핀의 인기가수 비엔나가 부를 예정이다. 황인형 감독은 “미국, 일본 등과 국제적인 컨소시엄을 구성함으로써 원화, 음악, 배경 등에 최첨단 시스템을 도입해 한국 애니메이션 영화를 세계적인 수준으로 끌어올렸다”며 “영화, 게임, 만화, 인형, 장난감 등 주변 상품화를 염두에 두고 제작하고 있어 좋은 조건의 수출 단가도 기대할 수 있다”고 말했다.

다국적 초특급 애니메이션으로 제작중인 트윈 프린스는 제작비 규모만도 극장용이 1,200만달러, TV용이 1,560만달러로 TV 시리즈 전체 제작비는 지난해 5월 말 일본의 오기가 전액 투자하기로 이미 계약했으며, 영국의 퓨처필름이 극장용 제작비의 20%를 대겠다는 의사를 밝혔다. 애니21측은 이번 해외투자유치에 대해 “거액의 투자에도 불구하고, 캐릭터와 저작권은 애니21에 전적으로 귀속된다는 조건으로 계약을 성사시켰다”며 “기획의 우수성이 해외에서 검증된 첫 사례”라고 평가했다. TV시리즈 전액 출자의사를 밝힌 오기의 오키노 고 대표 역시 “원작과





캐릭터의 훌륭함에 놀랐다”며 “요즘 일본에서는 트윈 프린스처럼 에너지가 넘치는 작품을 찾기 어렵다”고 말했다. 극장용 시나리오 각색을 맡은 브룩스 와첼도 “가족, 전쟁, 평화, 사랑 등 모든 요소가 녹아 있는 대단한 작품”이라며 “시나리오 작업에 참여하게 돼 영광으로 생각한다”고 밝힌 바 있다.

스펙터클한 화면 · 캐릭터 최대 강점

세계 애니메이션업계가 이 작품에 보이는 국제적 관심은 이뿐만이 아니다. 더욱 주목할만한 사실은 미국의 메이저 배급사 MGM과 리버티가 이 프로젝트의 전세계 배급권을 확보하기 위해 경쟁적으로 좋은 조건을 제시하며 경합을 벌이고 있다는 것. 애니21 한 관계자는 “MGM이나 리버티측과의 계약이 성사단계에 있다”며 “몇 가지 세부적인 조건이 합의되는 대로 곧바로 계약을 체결할 생각”이라고 밝혔다. 또 그는 “프로모션 행사 이후 싱가포르 정부가 5,000만달러를 투자하겠다는 의향을 전해왔고, 호주의 한 투자회사도 트윈 프린스에 높은 관심을 표명하며 투자를 검토하고 있다”고 덧붙였다.

한 · 일 문화교류 가교 역할

원작과 캐릭터를 개발한 애니21측은 “그동안 국산 애니메이션에 거품이 많다는 이야기가 있었지만 국산 애니메이션 작품에 외국바이어들이 앞다퉈 찾아와 계약을 한 것은 사상 유례없는 획기적인 일”이라고 밝혔다.

이렇듯 국제적 관심을 모으고 있는 트윈 프린스의 전체 판권 지분율은 한국 50%, 일본 20%, 미국 · 영국 · 인도 등 나머지 나라가 30%를 구성하게 될 것으로 보인다.

지난해 10월 21일 최초의 필름공개를 필두로 열린 해외 프로모션 행사는 이러한 트윈 프린스의 국제적 관심을 입증한다. 해외 인사들이 대거 참석해 성황리에 개최된 이날 행사에 참여한 대부분의 국내외 인사들은 “트윈 프린스는 독특하면서도 스펙터클한 작품”이라고 평가했다. 세계 애니메이션업계의 한 관계자 역시 “이 작품은 21C 세계 애니메이션 시장에 커다란 돌풍을 불러일으킬 것으로 생각된다. 그 이유는 등장인물만 하더라도 종전의 애니메이션들과는 달리 인간의 신체에 구속되지 않는 캐릭터를 창출했고, 여기에 최첨단의 세련된 패션까지 곁들여져 있어서다. 더구나 흔히 볼 수 없는 신기한 바다생물들의 등장과 바다 속 아름다운 풍경에서 새로운 신비감을 느낄 수 있는 스펙터클한 영상이 가히 압권이다. 이로 인해 세계 굴지의 배급사들로부터 많은 콜이 들어오고 있는 것으로 알고 있다”라고 평가했다. 특히 이 관계자는 한국과 일본이 주도적인 제작을 진행하고 있다는 점에서 “한일 문화 교류에 트윈 프린스가 가교 역할을 해낼 것”이라고 기대했다.

원 소스 멀티 유즈 전략

트윈 프린스의 어떤 매력이 국제적 관심을 끌어모은 것일까. 이에 대해 애니21측은 “트윈 프린스는 풍부한 상상력을 전달함과 동시에 현실적으로 일어날 수 있는 그럴싸한 리얼리티의 필연성 논리가 완벽하게 포함돼 있어 동화적인 단순 논리로 만들어진 지금까지의 여러 애니메이션영화들보다 한층 더 완벽을 기하고 있어 세계적인 대박을 기대할 수가 있는 것”이라고 설명했다.

이 작품의 최대 장점은 첫째 수십 년 전에 세계적으로 인기를 끌었던 영화 ‘해저 2만리’와는 비교가 되지 않을 정도로 수만 종의 바다생물들을 전문가들과 함께 정확한 데이터를 바탕으로 자연의 신비를 생생하게 담아냈다는 점. 둘째 미국과 일본의 국제적 컨소시엄으로 감독을 비롯한 제작스태프는 물론 원화, 음악, 배경 등에서도 최첨단시스템을 도입, 한국산 애니메이션 영화를 세계적인 수준으로 끌어올렸다는 점. 셋째 사실적인 묘사를 위해 마야, 모션 캡처 시스템 등 최첨단기법을 동원했다는 점. 마지막 네번째로 기획단계부터 국제적 감각과 영어버전으로 제작, 세계 유명 메이저 직배사를 이용하기 때문에 매출이윤을 극대화시킬 수 있다는 점 등을 들 수 있다. 한편 제작사인 애니21은 트윈 프린스의 제작과 동시에 게임·만화·인형·장난감 등 주변 상품화를 염두에 둔 캐릭터 사업까지 진행할 계획이다. 디지털시대의 문화사업은 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)의 전략이 필요하다는 것은 이미 많은 사례에서 입증된 마케팅 전략이다. 이에 따라 트윈 프린스의 머천다이징 계획으로 영화, 게임, 만화, 인형, 장난감 등 주변상품화를 염두에 둔 캐릭터비즈니스까지 동시에 진행해 참석자들에게 확고한 신뢰감을 쌓음과 동시에 좋은 조건의 수출단계까지 기대하고 있다는 게 애니21측의 설명이다.

한국 애니의 새로운 이정표 세워

애니21 관계자에 따르면 이미 ‘세서미 스트리트’, 메르시스사의 ‘미피’, MGM사의 ‘핑크팬더’, 유니버설 스튜디오의 ‘공룡시대’, 소니의 ‘스파이더맨’ 애니메이션 시리즈 외 다수 회사의 캐릭터 및 머천다이징과 프로모션 활동으로 전세계시장을 장악하고 있는 미국 CLICK의 마릴라우 M. 콜푸스(Marilau M. Corpus) 사장으로부터 트윈 프린스 캐릭터가 디즈니 캐릭터보다 뛰어나다는 호평과 함께 적극적인 투자 제의까지 받은 상태다.

현재 60% 제작이 진행됐고 오는 10월 완성 예정으로 12월 개봉을 목표로 하고 있는 트윈 프린스의 밑그림이 사뭇 궁금해진다. 종전의 애니메이션은 기획단계부터 완성까지 최대 5~7년 정도의 기간이 소요되지만 애니21의 트윈 프린스는 3년이라는 최단기간이 소요됐다. 한국 애니메이션 산업에 새로운 이정표를 세웠다고 평가할 수 있는 것이다.

이 작품을 진두지휘하고 있는 황인형 감독은 “목표는 디즈니를 따라잡는 것이며 미국과 일본 애니메이션의 약점을 극복하면 충분히 가능하다고 생각한다”고 자신감을 내비치기도 했다. 🌈

트윈 프린스 작품 개요

극장용	TV용 시리즈
<ul style="list-style-type: none"> ■ 원작·각색 : 황인형(한국) ■ 기획·제작 : 애니21(한국) / CG Studio(인도) ■ 시나리오 : 안성철(한국) ■ 시나리오 각색 : 아마자키 게이시(일본) / Brooks Wachte(미국) ■ 캐릭터 개발 : 애니21(한국) ■ 캐릭터 수정 : 드림웍스(미국) 리듬 앤 휴즈(미국) / 루카스 필름(미국) ■ 제너럴 프로듀서 : 황인형(한국) ■ 프로듀서 : David J. Chlystek(미국) / 오기노 히로시(일본)/ 강영만(미국) / G.V.Babu(인도) / M MDavid J. Chlystek(Warner Bros. Animation, 미국) ■ CG, 특수효과 : G.V.Babu(인도) / Ajay(CG Studio, 인도) ■ O.S.T. : 야마모토 무(일본) □장르 : 해저 환타지 애니메이션 ■ 제작방식·시간 : Full 3D / 100분 □제작형식 : 칼라·비스타비전(돌비사운드) ■ 총 예산(극장용) : US\$ 12,000K ■ 대상 : 초·중·고생(6~18세) ■ 완성예정 : 2004년 10월 ■ 개봉예정 : 2004년 12월 ~ 2005년 2월 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 원작·각색 : 황인형(한국) ■ 기획·제작 : 애니21(한국) / OGGI(일본) / MANGASHA(일본) ■ 시나리오 : 안성철(한국) ■ 시나리오 각색 : 황인형(한국) / 아마자키 게이시(일본) ■ 캐릭터 개발 : 애니21(한국) ■ 캐릭터 수정 : T-2 스튜디오(일본) ■ 제너럴 프로듀서 : 황인형(한국) / 오기노 히로시(일본) ■ 제작 : OGGI(일본) / MANGASHA(일본) ■ O.S.T. : 야마모토 무(일본) / Vienna(필리핀) ■ 장르 : 해저 환타지 애니메이션 ■ 제작방식·편수 : Full 2D+3D / 52부작(1차) ■ 총 예산 : US\$ 15,600K(일본 OGGI / MANGASHA 등 출자) ■ 대상 : 초·중·고생(6 ~ 18세) ■ 완성예정 : 2004년 12월 ■ 배급 : OGGI(일본) / MANGASHA(일본)